Profession : Destructeur d'univers

Vous avez terrassé cent trois chasseurs de vampires, douze nécromanciens fous, trois cent dragons et sept étoiles de la mort. Et pourtant, l'Empire est encore là, les chasseurs n'ont toujours pas compris la leçon et le nombre de dragons *ne cesse d'augmenter.*

Nous y revoilà : en panne d'inspiration, nous relisons pour la quinzième fois tout le background de notre jeu préféré, afin de tenter de trouver les éléments inexplorés, les failles à remplir, bref, une enième mission à proposer aux joueurs. Et l'histoire du monde bla-blate joyeusement de page en page, déroulant son lot de guerres, de drames, d'âges d'or… et finissant inexorablement par dévoiler la Menace™ à combattre ou par promettre l'Aboutissement© à qui serait assez valeureux. Jusqu'à arriver à se stade figé où entrent en scène les personnages…
Figé ? Tiens, tiens… mais la voilà, notre faille. Bousculons donc ce monde, allons donc jusqu'à le détruire, juste pour le plaisir…

Un nouveau souffle, mais à quel prix ?

Car détruire un univers peut apporter beaucoup de choses à une campagne. Entendons-nous sur les mots : dans ce cas, la destruction correspond au changement de structure du monde, si possible brutal.
Mais pourquoi faire cela ? Tout simplement pour renouveler le souffle d'un jeu qui s'enlise dans la répétition des mêmes schémas. Mais aussi pour donner une autre dimension à une campagne, la sortir d'un cadre régional (un pays, un duché, une planète) pour la mener à une envergure plus grande (l'univers, les règles fondamentales, les forces en présence). Cela permettra de valoriser enfin des personnages dans un univers qu'ils auront contribué, en bien ou en mal, à modifier fondamentalement.
Dernier plaisir, et non des moindres : le plaisir de voir s'afficher une expression de dépit sur le visage de votre joueur, qui vient d'acheter 'Les secrets du MJ' pour vous empêcher de l'exploiter.

Evidemment, de tels changements ont un prix : celui des suppléments que vous aurez déjà acheté pour votre jeu. Dans un environnement entièrement changé, ils deviendront rapidement obsolète. Si vous les avez déjà tous utilisés, pas de problèmes. Mais il peut être intéressant de ne mener cette expérience qu'avec un jeu dont la gamme est éteinte ou dont vous ne possedez que le livre de règles.
Plus la peine non plus d'espérer trouver des scénarios dans les magazines ou sur Internet : vous êtes complètement livré à vous-même. Pire que tout, une telle modification est la plupart du temps irréversible.

Cette technique doit donc de préférence être réservée à des meneurs expérimentés devant soutenir l'attention de joueurs blasés.

Destruction, mode d'emploi

La plus grande partie du processus de destruction tiens dans le basculement de la situation antérieure vers la nouvelle.
Commencez par définir la situation à laquelle vous souhaitez aboutir. Dans de nombreux jeux, la chose est aisée : dans Métabarons, on vous dit que la Sainte Eglise Industrielle complote contre l'Empire ? Alors la situation nouvelle présentera cette Eglise après sa victoire. Dans Agone, les Inspirés luttent contre le Masque ? Et bien, le Masque en est sorti vainqueur. A l'inverse, le basculement peut également être bénéfique : dans Mage, elle peut se manifester par la destruction complète de la Technocratie. Evidemment, chaque jeu porte en lui la graine de ce basculement, sous les formes d'un ennemi éternel qui finira par vaincre ou par être vaincu, ou d'un objectif idéal que les joueurs ne devraient jamais atteindre.
Une fois la nouvelle situation choisie, à vous d'imaginer ce qui exactement va enclencher ce basculement. La mort de l'Empereur, la destruction du Centresprit, l'éclatement de la Réalité sont les pendants aux exemples précédents. Imaginez le plus exactement possible la scène, et commencez tout doucement à construire vos idées autour. Quels sont les protagonistes passifs/actifs ? Qui trouve un intérêt dans la basculement ? Qui va y être opposé ? Quelles seront les conséquences pour l'ensemble des protagonistes ?

A partir de là, vous allez pouvoir choisir entre différents schémas de construction de campagne.

- Le basculement à la fin

Dans ce schéma, vous allez raconter tout ce qui précède le changement, comment les choses se sont mises progressivement en place pour aboutir à cela.
Si le changement est néfaste, vous devez montrer la force ennemie qui grandit à chaque instant, tout en laissant les personnages la possibilité de contrecarer des morceaux du plan final. Ce type de campagne sombre vite dans le pathétique, mais permet de mettre en scène de belles scènes de désespoir.
A l'inverse, si le basculement est positif (aboutissement), la quête doit également être longue, remplie de morceaux de bravoure, mais également de défaites. Un chemin uniquement balisé par les victoires finira par rendre le basculement terne.

- Le basculement au début

Bien sûr, vous pouvez également décider de mettre en scène ce qui se déroule après le changement. Dans ce cas, vous gagnerez à faire un premier scénario où les personnages vivront le basculement, voire provoqueront involontairement la catastrophe.
Si les personnages sont perdants dans le nouveau monde, la nouvelle campagne narrera leur résistance, leur tristesse mais aussi un nouvel espoir. A l'inverse, s'ils sont victorieux, il convient de se demander quels seront leurs nouveaux ennemis : des réscapés de la première époque ou des protagonistes tout neufs ? A noter une variante intéressante : et si les vainqueurs finissaient par se battre

entre eux ? La notion de pouvoir n'est jamais loin de la victoire.

- Combiner les deux
Evidemment, vous pouvez également abouter les deux types de narrations, bien que vous gagnerez certainement à faire une nette séparation entre les deux, pour bien marquer les changements de ton qui accompagneront le basculement.
Vous pouvez même changer d'équipe de joueurs entre les deux, afin de mettre en scène de nouveaux personnages qui marcheront dans les pas des anciens.

A noter enfin que dans certain cas, vous n'aurez pas vraiment le choix de la méthode. Imaginons un instant que vos personnages viennent d'échouer dans votre campagne, et que par leur faute, la Tour Eiffel n'est plus qu'un amas de cendres radioactives, sans parler que cette agression dégénèrera vraissemblablement en véritable enfer nucléaire… Vous pouvez décider d'opter pour l'option « Ca n'était qu'un cauchemar » ou alors « on oublie, et on dit que d'autres ont réussi leur mission, eux ! », mais ce serait sans doute intéressant d'essayer tout de même de poursuivre…

Quelques options intéressantes

Voilà, votre monde est détruit, mais vous commencez a avoir du mal à recréer, vous êtes découragé devant la quantité énorme de travail à fournir. De plus, vos anciens réflexes ont la peau dure, et vous êtes franchement désorienté.

Essayez-donc les crossovers ! Après tout, il n'existe parfois que d'infimes différences entre les univers de jeux. Exploitez sans vergogne les backgrounds, piochez, pillez !
Votre campagne de James Bond s'achève prématurément alors que le grand méchant asperge le monde d'un produit chimique super-dangereux ? Passez à Zombies : la substance n'ayant pas l'effet escompté, les choses commencent à déraper.
Dans Rêve de Dragon, les cauchemars ont à nouveau détruit le rêve ? Qu'à cela ne tienne, après la troisième leçon, les dragons feront comme dans Chimères, et se parviendront à rêver consciemment, en modifiant le rêve au fur et à mesure.

Autre option parfaitement envisageable pour renouveler le plaisir : le multi-table. Plusieurs équipes interprètent les protagonistes de ce nouveau monde (ou de l'ancien avant qu'il ne change) et s'affrontent, défendant chacun leurs intérêts. Encore très difficile à mettre en place, ce type de jeu peut apporter une cohésion à une association, mais demande une forte coordination entre les différents meneurs. A moins que vous ne mettiez en scène les personnages successivement, dans des scénarios sans rapports directs.

Révolution !

Ces types de campagnes ne conviennent évidemment pas à tout le monde. Certains préfèreront l'approche moins radicale. De plus, il faut prévoir un assez important investissement en temps, à moins que vous ne disposiez de facultés d'improvisations illimitées.
Il ne faut toutefois pas perdre de vue que la seule forme acceptable de destruction est celle qui permet de reconstruire quelque chose de meilleur à la place. Ne serait-ce que quelques nouveaux regards de surprise de la part de vos joueurs…

Encart : Cthulhu avec beaucoup trop de Cthulhu !

Il fallait bien que cela arrive un jour : Cthulhu a été réveillé. Un groupe de cultistes particulièrement bien organisés, dirigés par un milliardaire fou a mené à bien l'ultime rituel. Et voilà que le grand Ancien et ses multiples serviteurs errent à la surface de la terre, poursuivant les derniers humains qui se terrent pour survivre encore quelques jours de plus.
Les cultistes survivent dans l'illusion qu'ils ont encore de l'aide à apporter à leur monstrueuse divinité. Et de fait, traîtres à l'humanité, ils s'infiltrent et découvrent les cachettes. L'organisation Delta Green, qui n'a pas su éviter le pire tente de réorganiser la révolte, et de chercher dans d'antiques livres le moyen de bannir à nouveau le dieu englouti.
Les fungis du Yuggoth, craignant de perdre leur précieux sujet d'étude, se rangent à leur manière du côté des humains, en les élevant comme du bétail et en s'en servant maintenant ouvertement – à l'abri des larves cthulhoïdes.
Mais on s'en souvient : même Cthulhu avait ses ennemis, et la petite planète bleue est au centre de nombreuses querelles. Pourquoi la Terre est-elle si importante ? Qui pourra ramener Cthulhu dans son sommeil séculaire ? Et surtout, ce « qui ? » n'est-il pas un pire danger pour l'humanité ?
C'est sur la base de toutes ces questions que pourrait s'engager une campagne apocalyptique pour l'Appel de Cthulhu…